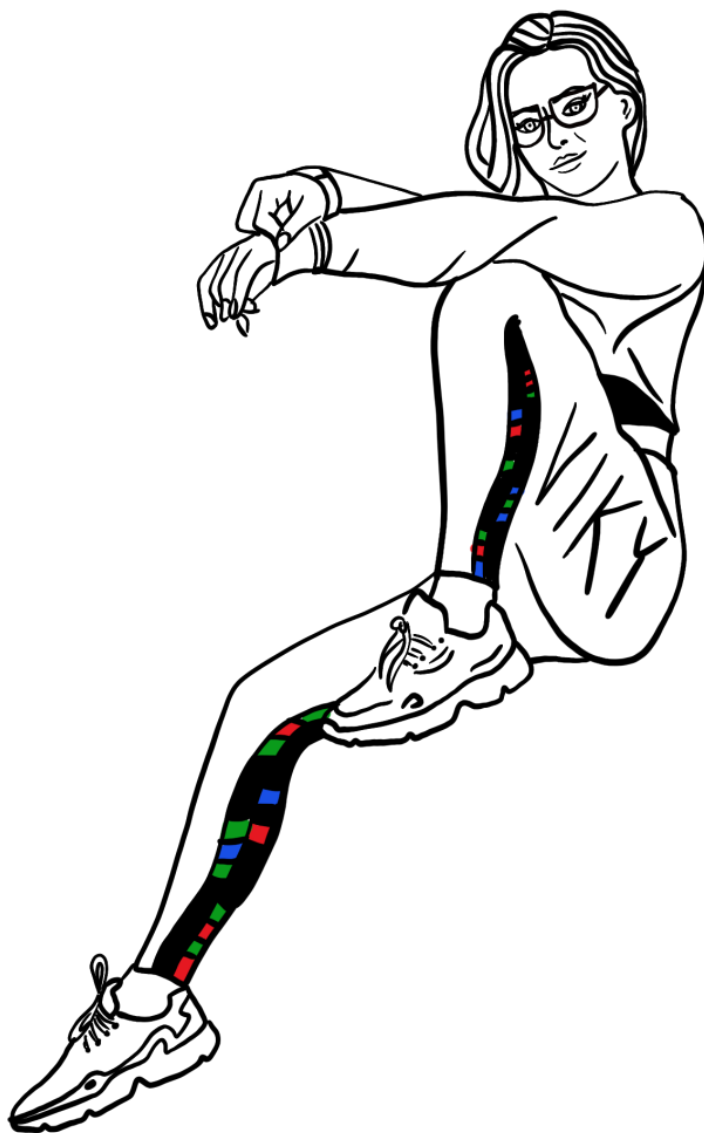


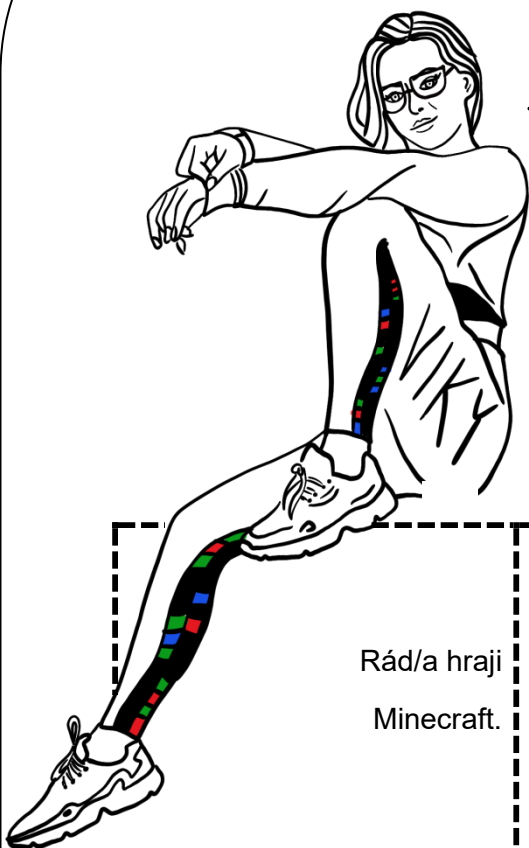
ONLINE CODEWEEK LEKCE PRO 7. - 9. TŘÍDU



Další sdílení a úpravy pracovního listu i metodiky pro nekomerční účely jsou možné za podmínek licence CC BY-NC-SA 4.0 Mezinárodní (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>). Uvádějte jako primární URL adresu www.digikoalice.cz/codeweek a autora uveďte zkratku Team-CODEWEEK-NPI. Diskutovat a ohodnotit pracovní listy můžete v systému Elektronické materiály (<https://ema.rvp.cz/>) na Metodickém portálu RVP.CZ.



ONLINE CODEWEEK LEKCE PRO 7. - 9. ROČNÍK



Ahoj, jmenuji se Viky Koudelková a jsem blázen do různých her včetně těch počítačových. Máme ve třídě super partu a na skupině si sdílíme různé tipy na novinky. Provedu tě dnešní lekcí, aby sis to s námi mohl/a také užít.

Ráda bych tě nejdříve poznala. Napiš do rámečku P / L (pravda/lež), jestli daná věta o tobě platí anebo ne.

Rád/a hraji Minecraft.	Trávím u PC více jak 3 hodiny denně.	Jsem na sociální síti.
Už jsem někdy programoval/a ozobota.	Chtěl/a bych se někdy chtěl stát youtuberem.	Jsem v nějakém skupinovém chatu.
Vím, co je nomofobie.	Dokážu vysvětlit, co je to scratch.	Rád/a hraju deskové hry.



1. My se dnes zaměříme na ozobota. Je to takový malý robůtek, který se programuje pomocí barevných kódů (ozokódů). Vaším úkolem nyní bude podrobně si prostudovat ozo kódy a přeložit si, co znamenají jednotlivé úkoly.



SPEED →

SNAIL DOSE	SLOW	CRUISE
FAST	TURBO	NITRO BOOST

WIN/EXITS →

WIN/EXIT (PLAY AGAIN)
WIN/EXIT (GAME OVER)

DIRECTION →

GO LEFT	GO STRAIGHT	GO RIGHT
LINE JUMP LEFT	LINE JUMP STRAIGHT	LINE JUMP RIGHT
U TURN	U TURN (LINE END)	

COUNTERS →
FIVE DOWN TO STOP

ENABLE X-ING COUNTER
ENABLE TURN COUNTER
ENABLE PATH COLOR COUNTER
ENABLE POINT COUNTER
POINT +1
POINT -1

TIMERS →

TIMER ON (30 SEC. TO STOP)	TIMER OFF	PAUSE (3 SEC.)

COOL MOVES →

TORNADO	ZIGZAG	SPIN	BACKWALK

ozobot.com

© 2017 OZOBOT, INC

2. Teď když znáš jednotlivé kódy, zkus naprogramovat jednoduchou cestu, která bude obsahovat nejméně 6 ozo kódů a můžeš ji projít z obou stran. Určitě sis všiml, že některé kódy jsou z obou stran stejné (osově souměrné), jiné jsou z každé strany jiné. Zkus použít alespoň 3 ozo kódy, které jsou jiné např. jako šnek bude z druhé strany fungovat jako nitro zrychlení. Musíš tedy najít jejich dvojici a vědět, co znamená, když se pojede z druhé strany. Doporučuji na konci dráhy použít kód čelem vzad.

3. Chceš si to zkusit s ozobotem na počítači? Tady je jedna z možností:

www.GAMES.OZOBLOCKLY.COM/SHAPETRACER-FREEFORM



4. Poslední úkol je šifra. Moje jméno je vlastně začarovaný název týhle akcíčky, zkus je vyluštit.

SHINDLERŮV SEZNAM

EVA TRPÍ HLOUPOSTI

OKONALÝ TRIK

HLDÁ SE NEMO

VYKOUPENÍ Z VĚZNICE SHASHANK

NA SAMOTĚ ULSA

ZLENÁ MÍLE

DÍVKANA OŠTĚTI

